

Cartas de pitonisa moradas

1. **Sabia elección.** Elige entre avanzar 2 casillas con tu ficha de gota o tomar 1 pizca morada.
2. **La marmita se llena.** Avanza 1 casilla con tu ficha de gota.
3. **Limosna.** El jugador o jugadores con menos rubíes reciben 1 rubí.
4. **Menos es más.** Extrae 5 pizcas de tu bolsa. El jugador o jugadores con menor valor total reciben 1 pizca más de valor 2. Todos los demás jugadores reciben 1 rubí. Devuelve las pizcas a la bolsa.
5. **Solo elige una:** Elige tomar 1 pizca negra o una pizca de valor 2 o 3 rubíes.
6. **Trapicheo.** Puedes intercambiar, solo una vez, 1 rubí, por una pizca de valor 1 (que no sea morada ni negra).
7. **Un buen comienzo.** Puedes renunciar a 1-3 movimientos de ficha de rata para obtener 1-3 rubíes.
8. **Donativos.** Cada jugador lanza el dado una vez y obtiene la correspondiente bonificación.
9. **Un momento oportuno.** Extrae de tu bolsa 4 pizcas. Intercambia una de ellas por otra del mismo color y de valor inmediatamente superior. Si no puedes realizar el intercambio, toma 1 pizca verde. Seguidamente, introduce todas las pizcas en tu bolsa.
10. **Ayuda al principiante.** El jugador o jugadores con menos puntos de victoria recibe 1 pizca verde.
11. **Plaga de ratas.** Durante esta ronda se duplica la cantidad de colas de rata en el marcador de puntuación y las fichas avanzan en consecuencia.
12. **Justo a tiempo.** Elige: recibir 4 puntos de victoria o retirar de tu bolsa 1 pizca blanca.
13. **Las ratas son tus amigas.** Elige: tomar una pizca cualquiera de valor 4 o 1 punto de victoria por cada cola de rata que podrías echar en tu marmita durante esta ronda.

Cartas de pitonisa azules

14. **Nadando en la abundancia.** Durante esta ronda, el límite de las pizcas blancas se incrementa de 7 a 9.
15. **En su punto.** Si al final de esta ronda tus pizcas blancas suman exactamente un valor total de 7, avanzas 1 casilla con tu ficha de gota.
16. **¡Qué suerte!** Al margen de que tu marmita haya explotado o no, si durante esta ronda llegas a una casilla de puntuación con un rubí, recibes 2 puntos de victoria adicionales.
17. **Más brillante todavía.** Si llegas a una casilla con rubí durante esta ronda, recibes un rubí adicional.
18. **Regodeo.** Si tu marmita explota durante esta ronda, el jugador de tu izquierda puede introducir en su bolsa una pizca cualquiera de valor 2.
19. **Bien removida:** Durante esta ronda, puedes devolver a la bolsa la primera pizca blanca que extraigas.
20. **La marmita está llena.** El jugador o jugadores que obtengan una tirada de dado durante esta ronda lo lanzan dos veces.
21. **Una segunda oportunidad.** Tras depositar en tu marmita las primeras 5 pizcas puedes optar por continuar o por volver a iniciar la ronda desde el principio (solo una vez).

Pócimas y brebajes

22. **Ingrediente intenso.** Si dejas de extraer sin que explote la marmita: antes de lanzar el dado, extraes 5 pizcas de tu bolsa y depositas una en tu marmita.
23. **Festival de calabazas.** Durante esta ronda, cada pizca naranja avanza 1 casilla adicional.
24. **Pócima mágica.** Al final de la ronda, todos los viales se rellenan sin coste.